平成7年8月16日第三種郵便物認可
ハイパープレイステーション5月号　第5巻第6号通巻65号　1999年（平成11年）5月1日発行（毎月1回1日発行）
"PS" マークおよび "PlayStation" は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
HYPER
プレイステーション
ソニー・マガジンズのプレイステーション情報誌
MAY
1999
¥550
5
球春到来!!
ワールドスタジアム3
発売直前! 12球団全選手
データ公開!!
最新作速報
聖剣伝説
～レジェンド オブ マナー～
『サガフロ2』同梱の
体験版プレイ法
プラネットライカ
3人の別人格を操る
SFサイコドラマRPG
サルゲッチュ
アーク ザ ラッド III
フロントミッション3
オメガブースト
●次世代プレイステーション
最新インタビュー!!
●『東京ゲームショウ'99春』速報!!
今月の注目ソフト
ドラゴンクエストVII
最新画面公開! 冒険は小さな島から始まる!!
ウンジャマ・ラミー
パラッパ君でプレイできる!
すべてがわかる大攻略!!
ファイナルファンタジーVIII
サガ フロンティア2
スパイロ・ザ・ドラゴン
モンスターファーム2
トゥームレイダー3
ミスティックアーク
バスト ア ムーブ2
ダンスダンス
レボリューション
WORLD STADIUM
3

ハイパーレビュー
HYPER REVIEW

3月18日－4月15日発売予定

発売直後&直前の最新ソフトを徹底レビュー！

『ウンジャマ・ラミー』『サガ フロンティア2』『スパイロ・ザ・ドラゴン』『電車でGO！2』ほか、今月も要チェック!! の全24タイトルを一挙にレビュー!!

今月レビューしている24タイトル

- ■ウンジャマ・ラミー
- ■サガ フロンティア2
- ■スパイロ・ザ・ドラゴン
- ■電車でGO!2
- ■ギャロップレーサー3
- ■チョコボレーシング ～幻界へのロード～
- ■マジカルテトリス チャレンジ featuring ミッキー
- ■ミスティックアーク -まぼろし劇場-
- ■ミリオンクラシック
- ■めざせ！ 名門野球部
- ■子育てクイズ もっとマイエンジェル
- ■サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇
- ■RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～
- ■ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS
- ■To Heart
- ■闇吹く夏 ～帝都物語ふたたび～
- ■全日本プロレス ～王者の魂～
- ■ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.3 ～旅立ちの詩～
- ■クラシックロード2
- ■デビルサマナーソウルハッカーズ
- ■ワールドスタジアム3
- ■ダンスダンスレボリューション
- ■スーパーロボット大戦F 完結編
- ■バスト ア ムーブ2 ダンス天国MIX

レビュアー

※レビュアー名は五十音順です

阿部美香
すいません。今の私は『GUNPEY』モード。電車の中でWS仲間を見かけないのがちょっと寂しい。

加川　良
今月は、なんか魅力的なゲームが多いように感じる。PS2のオーラが間接的に心理に働いているのかな？

植竹貴史
3Dより2DCGのほうが好きな私は「PS2にスプライトはあるの？」と、とぼけたことを聞きたくなる。

川内丸武史
最近は携帯ゲーム機に食指がよく動く。今回のターゲットは『ワンダースワン&GUNPEY』。サル状態。

岡安　学
今のところの情報でPS2にいちばん期待するのはdts。いよいよゲームも立体音響時代に突入か？

高橋祐介
すべては杞憂だった。あと1ヶ月くらいは『サガ フロンティア2』を遊ぶだけで過ごしたい。ダメすか？

奥山ともかず
楽器買って練習してたら、練習しすぎで右手親指が腱鞘炎に。ゲームをプレイしてても痛みで泣きが入る私。

竹石和幸
『モンスターファーム2』に熱中。レアなヤツを探すより、もっぱらモッチーの育成に励むこの頃。

武田宗典
ワンダースワンの『GUNPEY』は、パズル好きなら触っておきたいゲームだと思う。アーケード化希望。

日暮茶坊
いつのまにか、ゲーム制作に携わることになりました。しかし、まだタイトルも決まってなかったり(涙)。

玉利　越
最近、ここ数年のPCゲーム（18禁）を研究中。ゲーム機のゲームより、作者が見える感じがして楽しい。

藤井　浩
水族館を巡って日本1周してきました。今年度の目標は「くらげのように生きる」に決めます。

丹治正行
『マインドストーム』とかいう、モーター付きLEGOをパソコンで動かせるソフトがあるらしい……気になる。

政綱大介
やっとカートレースで勝った。当然ながらゲーム大会で優勝するよりも嬉しいね。やっぱレースはいいよ。

とだひでみ
今月は好みのソフトが多い。中でも『ライジング・ザン』を強力プッシュ。DC『エアロダンシング』も好き。

丸山喜大
今月はKIDさんでゲームのシナリオ制作に関わらせていただいてます。詳細は次号！(宣伝だな、これじゃ)

野本由起
『To Heart』をプレイして、会社のトイレで涙をぬぐう。こんな生活は自分でもどうかと思うが。

宮　昌太朗
まったく頭が働かない状態でゲームを遊ぶと、どんなものでも面白く見えてくるから不思議。疲れるけど。

10▶1 客観評価
A▶C 主観評価

客観評価はゲームの完成度を、主観評価は各レビュアーの個人的好み（とても好き＝A、好き＝B、普通＝C）を基準に、すべて「マスター版」「マスター版に準ずるもの」をプレイしています。

ウンジャマ・ラミー

●SCE ●リズムアクション ●3月18日発売 ●価格¥5,800

『パラッパラッパー』のスタッフが贈るリズムアクション第2弾。ルールは前作と同じ。次々に出現する先生のリズムに合わせてタイミングよくボタンを押していく。主人公はギタリストのラミーちゃん。テーマはロック。今回は2P対戦、協力プレイが可能になった。幕あいのムービーも相変わらずの楽しさ。

てゆうか、発売日に買っちゃいました。

超クール。カッコイイ。あらゆる面でセンスバツグン。マニュアルもいい。実は前作やったことないんだけど、コレはコレですんごい面白い。思わず『パラッパ』と合わせて買っちゃうところっていうか、買うねコレは。ステージ4までは比較的すんなり進めたけど、そこからが結構ムズいね。L／Rボタンって使わないほうがいいんじゃないかなーとも思うけどこれは伝統なんでしょうな。曲によって音量が微妙に違う点と、若干ムービーが荒いのがオレ的にマイナスポイント。でもコレはヒットすべきソフトだね。(政綱)

9 A

ロックはラップより難しいのか？

ロックと言っても、8ビートやシャッフルだけじゃなく、ファンキーだったりスラッシュぽかったりとバリエーションがいっぱいで楽しい。先のリズムをとる相手は、あくまで歌てきてるのに、パラッパと違って、そこをギターで返すのがとても面白い。今回は割と長めのフレーズや、裏拍からの掛け合いなど、お手本があって、さあ次というわけでなく、音楽的にも完成度が上がっている。ただし、その辺の要素のせいで難易度が若干高めになっている。とはいえ、それも曲を覚えて回数をこなせば問題ないだろう。(奥山)

9 A

ギターって楽しいのかもしれないよ

音楽やダンスを題材にしたゲームで『ウンジャマ』のようにライブをするゲームは少ないよね。指示どおりにギターをプレイしなくても、少しくらい間違ってもかまわない。むしろ音楽に合わせてアドリブでプレイできたほうが得点が高いのさ。評価がクールになり、アドリブでバリバリ弾きまくって1曲終わったときの達成感といったらたまらないよ…前作『パラッパ』を越えているんじゃないかな。曲もなかなかツボをついていて、なんかギターって楽しいのかもって思わされちゃったよ。ちょっと難しいけどね。(武田)

9 A

サガ フロンティア2

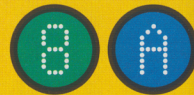
●スクウェア ●RPG ●4月1日発売 ●価格¥6,800

重厚な世界観の歴史ファンタジー『サガ フロンティア』続編。今回は新要素として"構築型フリーシナリオ"システムを導入。最初の主人公、ギュスターヴ編で出会う仲間キャラを主役にしたサブシナリオが順次追加され、ひとつの歴史を異なる主人公のシナリオでプレイできる。新戦闘システム"デュエル"にも注目。

編み出した"技"は友達に教えてあげましょう

ヒーローやらロボやら、何でもアリの混沌とした前作に対し、ストーリーの展開や技の体系がキッチリ整理された感じ。なかでも技習得のシステムを評価したい。基本的に技は前作同様、戦闘中にひらめくのだが、「デュエル」中の動作を組み合わせることで見つけ出せるのだ。例えば「斬る」→「払う」で「十字斬り」が発動、なーんて具合に、技のイメージがしやすくなっているのが大きい。しかも組み合わせの情報は友達にフィードバックが可能。剣技や槍技などの情報を交換しあいながらプレイすると楽しいよ。（竹石）

新たな冒険のスタイルを理解してからが楽しい

最初の印象は「？」。でもゲームの仕組みがわかるにつれてプレイが止められなくなる。特に、新システムのデュエルはすばらしい。1対1の戦いが単調になることなく、実にスリリングに仕上がっているのである。これがひとりで行動するシナリオとの相性が抜群で、冒険のシチュエーションの幅が従来のRPGから一気に拡大した。まさにフロンティアの名に恥じない斬新な作品である。RPGを遊んだことがない方、あるいは今あるRPGに満足できない方に絶対おすすめしたい。逆にRPGジャンキーな方にはどうかな？（高橋）

構築型フリーシナリオに本当の自由はあるのか!?

プレイを重ねるたびに面白味が出てくるタイプだけに、一度のプレイで評価を下すのは難しいでしょう。ただ言えることは、技、術、連携、ポケステを使ったアイテム集めとヤリ込み要素は満点ということ。アイテムをすべて集め、レベルはマックスにしないと気がすまない、という人にはもってこいの作品です。ただし『ロマサガ3』をシリーズ最高傑作と信じる僕としては、"歴史"を軸としたシナリオ構成への変更は、自由度が減ったのでは？と疑問。自分の好きなキャラだけでパーティーを組む楽しみが(涙)。（丹治）

スパイロ・ザ・ドラゴン

●SCE ●3Dアクション ●4月1日発売 ●価格¥5,800

イタズラ好きのドラゴンの子供、スパイロがドラゴン国の危機を救う3Dアクション。ダッシュとグライド（滑空）など駆使し、火を吐いてアタック。広大なフィールドには数々のクエストが散りばめられているので謎解きの面白さも満喫できる。『クラッシュ・バンディクー』シリーズのマーク・サニーが制作を担当。

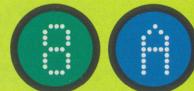
操作する快感は十分！ でも少々敷居高いかも？

広い箱庭の中にイベントとアクションの仕掛けをちりばめて、プレイヤーはその中で好き勝手に遊べる。加えてスパイロのアクションの多彩なこと、動きの滑らかなことで、特に目的を追いかけなくてもただいじっているだけで楽しい。設定もヘビーじゃないからだれもが安心して遊べるだろう。おれはだれかに遊ばせたくなってしまったほどだ。難をあげれば目的意識を持たせる動機づけが希薄なのと、アクションの自由度が高いぶん自由に操るには敷居が高いこと。ゲームに慣れない人は消化不良になるかも。（とだ）

爽快だけど頭も使う、滑空によるゲーム性が秀逸

滑空というアイデアが素晴らしい。時流にあわせただけの3Dゲームが多いなか、きちんと「3Dでなくてはならないゲーム性」を確立している希有な作品。難易度はかなり低めだが、決して作業的にはならない。それは滑空の浮遊感の心地よさと、「開始地点より高いところには行けない」ということによるパズル的なゲーム性のため。カメラワークは『ゼルダ』に近いが、放置しても勝手に動くことがなく、全く酔わなかった。これで「先が見たい！」と思わせてくれるストーリーがあれば最高だったんだけど。（玉利）

王道であるからこそのオリジナリティを

「3Dアクションゲームの王道をつくりたい」というねらいがよくわかるゲーム。画面の色使いはきれいだし、ゴチャゴチャしてないので好感が持てる。マップトリックなどもキッチリ考えられているし、グライドをはじめとするスパイロのアクションも悪くない。難易度もまずまずだと思う。でも、何か物足りない気がするのはどうしてだろうか。このゲームならでは、というおもしろさを感じることができない。要求がキツいのかも知れないけど、ここまでできているからこそ、私はさらに期待をしてしまう。（川内丸）

電車でGO!2

●タイトー ●電車運転ゲーム ●3月18日発売 ●価格¥5,800（プレミアムパック・価格¥9,800）

今作のテーマは高速列車の運転。秋田新幹線「こまち」のほか、特急「はくたか」、JR九州の「ソニック」など人気の特急列車が収録されている。システム面の新要素は定刻どおりに所定ポイントを通過する「定通」。PS版オリジナル路線として「大阪環状線」ほか2路線4車種も収録されている。

鉄ちゃん必携！ 問題はライトユーザーですが…

ちょっと待たされ過ぎた感は否めないですが、それを補ってありあまるクオリティはさすがですね。このタイトルの登場で、電車運転シミュレーションという新ジャンルが確立されてしまったほどですから、ホントすごいものです。ワンハンドルマスコン、マメコンと周辺機器も充実し、今作も鉄ちゃんマストアイテムとしての地位は揺るぎ無いでしょう。とはいえ前作を購入したライトユーザーがついてきているかは疑問点。確実にグレードアップした内容が、どれだけの人を惹きつけられるのか。見物ですね。（丸山）

なんだかアンビエントソフトみたいだった

なんと不思議な雰囲気のゲームなんだろう。急いでガチャガチャレバーを入れる必要もないけど、のんびりしてるとすぐゲームオーバーになる。画面に次々現れるゲージや指示に的確に反応しつつ、目的地を目指すというところを見ると、非常に単純なアクションゲームなのだが、でもアクションゲームではもちろんない。だって、電車シミュレータだもの。基本は覚えゲーなんだろうけど、まったく覚える気がなくても、電車がすれちがうたびに胸がドキドキ。あらためて、なんと奇妙なゲームなんだろうと思った。（宮）

やっぱダイヤを守ってこそ電車でしょう！

前作は、電車の運転をどのようにゲーム化するかということで、わかりやすい停止位置を重要視した内容になっていたが、やっぱり乗客にとっても、経営側にとっても重要なのはダイヤでしょう。これを重要視するっていう内容を際立たせるために、通過駅の多い急行などにしたってところが「分かってる」って感じ。地方の人や旅行ファンにとって地方路線を増やしたのは嬉しいところ。10個に増えた路線数もお得感を増している。あとは、高価なコントローラのためにも『3』の登場を願う。（岡安）

ギャロップレーサー3

●テクモ ●3Dジョッキーレース
●3月18日発売 ●価格¥5,800

騎手となり3Dレースを堪能する人気シリーズ第3弾。今作は、プレイヤーオリジナル馬の作成が可能になり、馬に末脚や坂適性、ペースなどの新パラメーターも追加された。

これは、競馬ゲームの歴史を変えるかもしれない！とは大袈裟かもしれませんが、お手馬生産システムという新要素が、いい方向に作用しているのは確かです。もともとアクションゲームとしての評価は高いソフトだっただけに、この＋αのシミュレーション要素が、長くプレイするだけの魅力を引き立ててます。もちろん、育てた馬同士の対戦も熱い！（丹治）

もう『3』になるのかぁ。安定していて、さらにつくり込まれている感はあり、隠し関係とか、スタートタイミングなど新しい要素が盛り込まれているもの、新鮮ということにはならない……のかも。あとはなんだろ？ 抽象的だけど馬との対話の部分か？ 極端なレース展開での醍醐味なのか？ ある意味もう完成してしまってるからなぁ。（加川）

既存のコミカルレースゲームのいいとこ取りな感じ。操作感も悪くなく、そこそこ楽しいけど、何かもの足りない。個人的には『ディディーコング』みたいな「冒険もアリ」みたいなものを予想していたが、意外と普通のレース。もっとキャラクターをいかして幅のあるゲームに仕上げたほうがよかったのでは？ 飛び出す絵本はかわいいけど、ページ多すぎ。（武田）

全体的にはよくまとまってて、ゲームモードも抱負で楽しめる。ただ、せっかくキャラ別にいろんなマシンが出てくるのに、マシン特性が『マリオカート』ほどハッキリしていないので、結局どれも大差ナシになっているのが悲しい。コースもバリエーションはあれど、ギミックがイマイチで盛り上がりに欠ける。もう少し工夫すればもっと面白くなるはず。（政綱）

チョコボレーシング～幻界へのロード～

●スクウェア ●レース
●価格¥5,800 ●3月18日発売

おなじみの人気キャラ、チョコボとその仲間たちがレースで対決。各キャラ固有のアビリティや魔法効果のある魔石を駆使して全8コースで激戦を繰り広げる。

マジカルテトリスチャレンジ featuring ミッキー

●カプコン ●パズル
●価格¥4,800 ●3月18日発売

ディズニーの人気者たちが大活躍するアクションパズル。ルールは従来の『テトリス』が基本だが、マジカルアタック、カウンターピースなどの新ルールも採用されている。

元祖『テトリス』では見たことない形のブロック、理不尽にデカいブロックが登場してオロオロしちゃいましたが、確かに対戦プレイは白熱します。新システムに慣れるまでちょっとかかりましたが。「テト棒」を待ってガマンすると不利な展開になりがちなのでマメに消すほうがいいみたい。ディズニーのキャラクターは文句なく可愛いです。（阿部）

『テトリス』にしろ『インベーダー』にしろ、進化したフォロワー群を見たあとではどうにも見劣りする。対戦時に相手を妨害する新要素「おじゃまピース」も、慎重に4ライン消しをねらう気をそぐし、カウンター技を使いこなしても、結局は駆け引きよりスピード勝負。でも、普通の『テトリス』もできるし、ゲーム初心者にはやっぱり楽しいかもね。（玉利）

これって、フィールド画面が3Dであることに、どの程度の意味があるのでしょうか？ なんでも3Dにしちゃえばいいってものでもないと思うのですが。せっかくイラストとかで雰囲気を出しているゲームなのに……。しかも、主人公の操作性もあまり良くない。ラジコンを操作している気持ちになってしまう。主人公は自分なのに。（川内丸）

小さなヒントから謎を解いてゆくのはそれなりに楽しいが、頭の体操より「おつかい感」のほうが強いことは否めない。荒いポリゴン処理がもたらす操作面でのストレスと相まって、非常に「疲れる」ゲームとなってしまった。山田章博氏のもつビジュアルセンスがゲーム画面に反映されているとも言い難い。いい素材なのに、料理法で損をしている。（藤井）

ミスティックアーク -まぼろし劇場-

●エニックス ●リアルタイムアドベンチャー
●3月18日発売 ●価格¥6,800

謎の劇場に閉じこめられた主人公が、4つの別世界にいる特殊な能力を持つアークを助け出し協力しながら、劇場脱出の手がかりを探していくアドベンチャー。

ミリオンクラシック

●バンダイ ●競走馬育成シミュレーション
●3月18日発売 ●価格¥6,800（2枚組）

インプリード、ニックスにDNA理論に基づく新配合要素を追加しているのが特徴の競走馬育成シミュレーション。実名の騎手、調教師、競走馬が登場するリアルさが売り。

ひと言で言えば、ゴージャスな『ダビスタ』。しかしユーザーへの細かい配慮がもっと欲しいところ。預託厩舎の馬の調子が把握しにくかったり、種つけ期間がはっきりと告知されなかったりと、どうしても例のゲームと比較されて損しそう。DNA配合の奥深さが上級者向きなので ぜひ通の方に挑戦してほしいですが。吉田豊萌えの私は実名に満足。（阿部）

馬を育てるゲームに調教師が実名で登場には、脱帽。地響きの音やBGMにやや違和感が残るが、なんといっても、騎手に勝浦が登場しただけでも、私は買いに走る！ 彼は順調に行けば、相当な騎手になると思う。ゲームなんて生活に必須のアイテムではなく、思い入れや満足感のために購入するもの。私は勝浦騎手実名登場だけで、すでに垂涎状態。（加川）

ちまちま選手につきあってやればやるほど、成績も残る、というまるで恋愛シミュレーションかと思えてしまうシステムが、まずナイス。さらに、題材が高校野球だけあって、試合の盛りあがりが半端じゃない。こっちの指示が正しいのかどうか、判断しかねるあたりも巧いんだけど、ちょっと引きが足りないかなぁ。あんまりファンタジックなこともないし。（宮）

監督の言葉で、選手の能力や気力などが上下して……と、恋愛シミュレーションのような感覚で選手に指示。異性に対する思い込みのようなものが、野球部を強くするために！ という目的に置き換えられて、その代償は甲子園で優勝、と。私の性格が貧相なのかもしれないが、私の気力は強い状態で持続できなかった。配慮、仕上げは良好ですけど。（加川）

めざせ！ 名門野球部

●ネクサスインターラクト ●高校野球シミュレーション
●3月18日発売 ●価格¥5,800

プレイヤーが監督となり高校球児を育てていくシミュレーション。3年以内に地区大会ベスト8に残るのが最初の目標だ。全国4039校から好きな高校を選んでプレイできる。

子育てクイズ もっとマイエンジェル

●ナムコ ●3月25日発売
●子育てクイズ ●価格¥5,800

クイズに答えながら子供を育てていく人気シリーズ第2弾。基本システムは前作を踏襲しているが、クイズの種類が増加し、「初恋モード」2種が新搭載されている。

相変わらずボリュームたっぷりですが、前作よりもサクサク進む感じが気持ちいい。特に気に入ったのは、3Dキャラによるジェスチャークイズ。クイズ内容の適度なバカバカしさが、息抜きになって楽しめました。育成にまつわるシステムは、もともと完成されているものなので文句なし。「初恋モード」はオマケとしては充実度が高くおすすめ。（阿部）

アーケード版を上手にアレンジ。難度調整も○。ただ、初恋モードと本編をもうちょい密接にリンクさせてくれると嬉しかった。ジェスチャークイズもさらに凝るともっと楽しめたと思う。セリフの送りなど操作にやや引っかかるが、ロードは気にならないし、娘はかわいいし、でゲーム自体は十分楽しい。プロダクションI.Gによるオープニングも必見。（植竹）

サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇

●チュンソフト ●3月25日発売
●サウンドノベル ●価格¥4,800

サウンドノベルの記念碑的作品をグラフィック面、シナリオ面共に大幅にリニューアル。新シナリオとして「奈美編」が追加されている。通常シナリオのエンディングも増加。

ただの移植ではない、というのはよくわかる。グラフィックはもちろん全部新しくなっているし、シナリオの追加もハンパじゃない。でも、ムービーなどがなかったSFC版のほうがテンポが良かったように感じたのは、私の懐古趣味？　とはいえ、面白さそのものは色あせていない。未体験者は、この機会にぜひ体験してほしい。（川内丸）

グラフィック、特にザラッとした独特の質感のムービーがマジでコワいです。ただし、シナリオは例によってまとまりがない感じ。お楽しみ袋みたいな、いろんなものが詰まったボリューム感は嬉しいけれど、1本1本の印象は希薄。追加シナリオもおまけ的な印象です。ただ、このボリュームでこの値段、しかも『街』の体験版つきというのは良心的。（野本）

RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～

●ウエップシステム ●3月25日発売
●痛快ヒーローアクション ●価格¥5,800

西洋人のイメージにありそうな滑稽な日本観をそのまま盛り込んだ痛快なアクション。大開拓時代のアメリカを舞台に、刀と銃を手にユニークなヒーロー・斬が大活躍。

設定の妙をトコトン押し出した痛快なギャグアクション（？）として、みなさんにかなりオススメしたい1本。銃と刀を使うシステム、敵キャラの性格からくる攻撃の多様さなど、笑わせてくれつつもしっかり遊ばせてくれる部分が素晴らしい。主題歌も相当ステキである。アクションが嫌いじゃなく、バカゲーが好きな人は絶対買いでしょう。損しません。（とだ）

珍ゲー臭に魅かれ、反射神経の不自由さを省みずトライ。無意味な「熱さ」と脱力感との、奇妙なバランスが心地よい。単なる受けねらいより、もう一段巧妙な「企み」を感じる。ただ「キャラの方向を決める→そのキャラの向きにカメラを動かす」の2動作を要求する視点移動はツライ。これさえどうにかなっていれば、非常に爽快なアクションなのだが。（藤井）

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS

●SNK ●3月25日発売
●格闘アクション ●価格¥5,800

人気格闘シリーズ第5弾。3人のキャラクターがチームを組み、次々に立ちふさがる敵チームを倒していく。タクマやハイデルンなどの旧キャラも復活し、総勢38名が登場。

前作『97』で一応終演し、ストーリー性は薄いのだが、もともと『94』のときのようなSNKキャラ総出演っていうお祭感が好きだった自分にとってみれば、逆に好印象。また、コンティニュー時にゲージMAXや次のステージに進めるなど難易度の下がるルーレットは画期的なシステム。もう少しロード回数と時間が短ければ、文句はないんだけど。（岡安）

もはやこのシリーズは完全にファンのものになっており、開発側も無理に新しいユーザーを獲得しようとは思っていないのだろう。ファンの期待に応えるための作品づくり、移植なのだから、ファン以外の人間は簡単には入り込めない。要するに、かなり味が濃いのだ。その味を好きになれるなら、ぜひ。そうでなくとも2D格闘ゲームはほかにもある。（とだ）

To Heart

●アクアプラス ●3月25日発売
●ビジュアルノベル ●価格¥6,800（2枚組）

パソコン版で大ブームを呼んだ恋愛ビジュアルノベルをリニューアル移植。8人の女の子が登場し、いずれかとハッピーエンドになるのが目的だ。有名声優を多数起用。

パソコン版の人気は絶大だが、純粋にPSの新作として見た場合、ノベルである本作はむしろ地味とすら言える。キャラが出そろって物語が本格的に動き出すまでが少々冗長で、女の子との駆け引きを期待するむきにはもどかしいかもしれない。だがプレイするうち、必ずそのシナリオの巧みさに心を動かされるはずだ。ワタシはマルチ編で号泣したよ。（藤井）

グラフィック一新、声つき、隠し要素も充実とあれば、PC版ファンも迷わず買いでしょう。女の子の居場所が表示されるので、ゲーム性は低くなっているけれど、そのぶんシナリオをじっくり味わえるようになっています。何気ない日常を丁寧に描いたシナリオは、さすがの秀逸さ。とにかく泣けます。ターゲットの女の子の分岐に入るまでが冗長なのは難。（野本）

闇吹く夏 ～帝都物語ふたたび～

●ビー・ファクトリー ●3月25日発売
●フースイ・アクションアドベンチャー ●価格¥5,800

荒俣宏作の『シム・フースイ』シリーズ4作目をゲーム化。アドベンチャーの「表」、アクションの「裏」ふたつの世界を行き来し、1999年の東京の「気」を鎮めていく。

発想はすごくいいと思う。風水というゲーム性の高い題材に加えて、今どき珍しいくらいまっとうなシステムの3Dアドベンチャー。うまくいけばかなり面白くなりそうだけど、いくつかつまづくポイントがある。まず、主人公が事件に関わることになる発端の動機が、あまりに希薄な点。アクションの導入もそれほど効果を上げてるとは思えない。おしい。（宮）

あらまた炸裂。いや、忘れてください。個人的には『帝都物語』というと藤原カムイのコミックのイメージなのだが、ムービーはどちらかといえばつのだじろう。正直いって見た目はチープだけど、それが逆に小奇麗にまとまった凡作の中からこのゲームを際立たせているのだ。ゲーム部分は無難な3Dアドベンチャーなので、サクサク進めるのも好感触。（高橋）

全日本プロレス ～王者の魂～

●ヒューマン　●スポーツ
●3月25日発売　●価格￥5,800

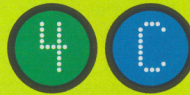
先日急逝したジャイアント馬場、スタン・ハンセンなど全日本プロレスのスターが総登場する3Dプロレスゲーム。多彩なモードを搭載しオリジナル選手の作成も可能。

久しぶりに格闘アクションとして評価のできるプロレスゲームが登場といった感じですね。ゲームシステム、グラフィック、なにより全日イズム満載の臨場感が最高。動きもスムーズだし、ロードも短いし、良くできてます。残念なのが、エディットの簡略化。ヒューマン＆プロレスといえば、緻密なエディット。ちょっと魅力半減な気もするんですけどね。（丸山）

アクション面でいうと試合のテンポの悪さが目に付く。また、選手の動きや戦いぶりにそれほど個性が見られない。多彩な技も用意はされているんだけど、イマイチ操作感が悪くてねらって出しにくい。やられている側もどの打撃技を受けても同じ動きにしか見えないのもツライ。選手の顔が似ていることと馬場さんの解説だけが唯一の救いかなぁ。（岡安）

ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3 ～旅立ちの詩～

●コナミ　●アドベンチャー
●4月1日発売　●価格￥5,800

シリーズ最終章となる今作は、藤崎詩織が主人公。卒業までの短い期間で、多彩なミニゲームやサブストーリーをプレイしながら、彼女との思い出をつづっていく。

『虹色の青春』のインパクトが強すぎたのか、物語の盛り上がりは衝撃をうけるほどではなかったが、相変わらず完成度は高い。これぞ最高峰アドベンチャーゲームと言えるデキ。よくこれだけ入れたなぁ、と賞賛したいミニゲームも、すべてが面白いからさらにすごい。細かい不満はないでもないが、ドラマシリーズ総決算としてプレイして損はない。（植竹）

前2作に比べやや単調で、青臭さもアップ。が、それだけにテーマがより明確になっている。特に詩織編。「アイデンティティ探究」というモチーフをここまで描き切ったゲームなど過去にひとつもないはず。また、終盤のマラソンの「演出としてのゲームシステム」と呼ぶべき前衛的なシステムは、映画などでは味わえない貴重な体験と衝撃を提供する。（玉利）

クラシックロード2

●ビクター/ビクターソフト　●競馬シミュレーション
●4月1日発売　●価格￥5,800

緻密なシステムと豊富なデータによる配合要素が魅力の人気シリーズ最新作。今回は世界が舞台。北米、欧州に生産牧場を持ち、世界中のレースに参戦可能となっている。

競馬シミュレーションとして必要な要素は完全に網羅されてます。特に毎週開催される海外レースは圧巻。調教時に何のエフェクトも表示されないため、多少の物足りなさは感じますが、サラブレッドのグラフィックは確かに良くできてるし、評価は高いです。……が、最初の秘書選択はどうかと。不必要な要素は切り捨ててもいいんじゃないですか。（丸山）

非常にストイックな競馬シミュレーター。ビジュアル的な派手さはないものの、細部に渡って作り込まれているので競馬ファンなら納得。やりこもうと思えば、どこまでも応えてくれます。ただし、初心者は……ちょっと厳しいかも。調教師による完全オートモードがあるけれども、本来の面白さは半減。やはり、競馬に関する相当の知識は必須ですなぁ。（日暮）

デビルサマナーソウルハッカーズ

●アトラス　●RPG
●4月8日発売　●価格￥6,800（3枚組・うち1枚は ペルソナ2 罪 の体験版）

SS版の内容にカジノやダンジョンの追加というPS版オリジナル要素盛り込んだメガテンシリーズ最新作。天海市を舞台にダークサマナー集団との対立を描く。

落ち着いてできるRPG。SS版からの大きな変更点はないが、程良い難度の3Dダンジョンや、すっかりおなじみとなった悪魔合体など、習熟したシステムがプレイしていて心地よい。また、クリアしたイベントシーンを再生する「ダイジェストモード」が便利。ゲーム再開までに時間が空いてもストーリーが確認できるのだ。忘れっぽいボクもこれで安心。（竹石）

シリーズものだけに、安定したつくりになっている。イベントシーンのムービーへの繋ぎもキレイに処理されている。シリーズ未経験者でも、序盤のチュートリアルや、画面の説明文などで、十分遊べるだろう。ただ、相変わらずのスロースタートで、アイテムづくりや合体を楽しむまでにはちょっと時間がかかる。急がずに、じっくり遊ぶ作品だろう。（奥山）

ワールドスタジアム3

●ナムコ　●野球ゲーム
●4月8日発売　●価格￥5,800

定番野球ゲーム最新作。選手データはもちろん'99年度用最新版。新モード「幕末！ 国盗リーグ」を搭載し、ポケステで「分身くん」モードのキャラ育成、対戦が可能に。

もうすっかり季節モノとなった1本。システム面でも大幅な変更はない。新たな試みとしてポケステへ対応するも、育てた分身くんの能力値を補充する程度。思ったよりも簡単に終わってしまった。どうせだったら打率9割の打者とか、150キロのフォークを投げる投手とか、突き抜けた選手を見たかったな。松阪投手のファンは記念に買っておきたい。（竹石）

今回のウリはなんといってもポケステ対応になったこと。分身くんをポケステ内でキャンプ（育成）させることができる。ミニゲームの難易度も絶妙でて楽しい。本編の内容は今までどおり。「やっぱり楽しい」と言う気持ちと「もういいや」と言う気持ちが入り交じっている感じ。個人的にはそろそろ違うシステムの野球ゲームを遊んでみたい気がします。（前川）

ダンスダンスレボリューション

●コナミ　●ダンスシミュレーション
●4月10日発売　●価格￥5,800

足を使ってプレイするアーケードで人気沸騰のダンスゲームを移植。アーケード版の特殊筐体にメモリーカードを差しデータを持ち帰ると隠し曲がプレイできる。

アーケードからの移植という点では、パーフェクトなので割愛。で、問題の専用コントローラは……感触こそ違いますが、隣近所問題さえ解消できれば問題ないレベルでしょう。サイズもアーケードに忠実なので、家で練習、そしてゲーセンへ！ の流れは『ビーマニ』同様です。シーケンサー感覚で、足譜をつくって打ち込めるのも楽しみのひとつです。（丹治）

編集部で夜中にひとりでプレイ……さみしい（涙）。本作が、"アーケードゲーム"であることを再確認した次第です。ただし、アーケードの練習用としては、出色の完成度。小節単位で練習可能なトレーニングモードやフリープレイなど、お金を気にせず遊べるのは家庭用の特権です。欲を言えば、アーケードモードにはコンティニューが欲しかったところ。（日暮）

スーパーロボット大戦F 完結編

●バンプレスト ●シミュレーションRPG
●4月15日発売 ●価格¥6,800

ロボットアニメのヒーローが大活躍する人気作をPSに移植。新キャラも追加されさらにドラマティックな戦いが楽しめる。名場面名セリフがゲームを盛り上げる。

良くも悪くもスーパーロボット大戦である。本作は最低限『F』のストーリーを知っていないと訳がわからないだろう。『F』のコンプリートデータがないと最初のユニット改造がけっこう大変である。完結編だけを買うものではないと思うので、持っていない人はこれを機会に『F』と両方そろえるといいだろう。しかし、よくストーリーががまとまったものである。（奥山）

まず、『F』未プレーの人は手を出さない方が良いでしょう。30数話を文字だけで説明されて、「ハイ始め」っていわれても困ります。逆に、『F』をクリアーした人ならやるべし……って、『F』はホントに未消化なラストだったので。でも、「もういいよ」という『F』ユーザーもいるでしょうなぁ。つくづく前作と同梱でないことが悔やまれます。（日暮）

バスト ア ムーブ 2 ダンス天国MIX

●エニックス ●ダンスゲー
●4月15日発売 ●価格¥5,800

リズムに乗ったコマンド入力によりキャラクターが華麗なダンスで対決する人気作第2弾。新キャラ、新システムを追加。有名アーティストによる楽曲も聞きどころだ。

前作から感じていたことなのだが、コマンド入力とダンスがリンクしているかどうかが視認しづらいのが、このゲームのちょっとイヤなところ。例えば、6連コンボに成功したらダンサーが大ジャンプするとか、もう少しアクションが派手でもよかったのでは。あと、『2』になってからは処理落ちが気になる。テンポが重要なのに、いただけないと思うよ。（武田）

プレイした感覚は前作とほとんど同じ。相変わらずリズムに合わないコマンド入力が必要で、ダンスよりもコンボ成功の達成感を味わうゲームといった感じです。ただし、コマンドやステージの分岐、スコア表示などの新要素のおかげでやり込み度はグンとアップ。私も気づいたら5時間連続でプレイしてました。ヘタな大作よりもハマりやすいので注意。（野本）

レビュアー全員による今月の注目度チェック

	阿部	植竹	岡安	奥山	加川	川内丸	高橋	竹石	武田	玉利	丹治	とだ	野本	日暮	藤井	政網	丸山	宮
ウンジャマ・ラミー	◎		○	◎	○	◎		◎	◎	◎	◎	◎	◎	○	○	○	◎	◎
サガ フロンティア2		○		◎	△	○	○	◎		○	◎			○	▲		◎	△
スパイロ・ザ・ドラゴン	○	△		△		▲	○	◎	○	○	△	◎	◎		▲		○	○
電車でGO!2	○		○	○	○			○		○			○	○		△	◎	
ギャロップレーサー3	◎									△	○			△			○	
チョコボレーシング ～幻界へのロード～	○							△	▲	△	△			○		▲		
マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー											△	▲		○			▲	
ミスティックアーク -まぼろし劇場-										△				○				
ミリオンクラシック	▲				△													
めざせ！ 名門野球部																	○	
子育てクイズ もっとマイエンジェル		△		▲	△							○	▲	◎		▲		
サウンドノベル・エボリューション1 弟切草 蘇生篇				○		○			△	○	○		○	○			△	
RISING ZAN ～THE SAMURAI GUNMAN～	△	○		△			◎	△	△	○		◎		◎	◎		▲	
ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 DREAM MATCH NEVER ENDS											▲			◎				
To Heart	△	◎	▲							○	▲		○	○	◎			
闇吹く夏 ～帝都物語ふたたび～				▲					▲				▲					
全日本プロレス ～王者の魂～			△										○		△		◎	▲
ときめきメモリアルドラマシリーズ Vol.3 ～旅立ちの詩～		◎			△					◎			△					
クラシックロード2	▲				○											▲	△	
デビルサマナーソウルハッカーズ		▲	◎	○				○		○	○			◎	○		○	
ワールドスタジアム3			○	△	○		○	○	△		◎			○		△	◎	
ダンスダンスレボリューション	◎	○				○			○	◎	○		▲	○		▲	◎	
スーパーロボット大戦F 完結編			△	○										◎		▲		
バスト ア ムーブ 2 ダンス天国MIX	◎			▲			▲		▲		○	○	▲	○	○	▲	▲	

※ 注目度チェック はゲームプレイ後の感想ではなく、全員に行なったゲームプレイ前の注目度・期待度アンケートをまとめたものです。「◎」は"絶対注目！"、「○」は"そこそこ注目！"、「△」は"けっこういいかも？"、「▲」は"もしかしたら？"を表しています。

3月2日、ついに噂の次世代プレイステーションが正式発表された。スペックなどはすでにご存じだと思う。その凄さはもちろん驚嘆に値いするが、ここではそれ以外の注目すべきポイントについて。 まず最も重要なのが、現行のプレイステーションソフトと下位互換であること。これはゲームユーザーはもとより、現在新しいソフトを開発しているメーカーや、販売店にとっても、このうえない朗報といえるだろう。 拡張端子も非常に興味深い。USBとIEEE1394、PC CARDスロットが装備される。つまり背面（側面）だけみれば、いまの新しいVAIO『C1』なんかとそっくり同じってことだ。通信については、現状では「PC CARDで対応」という手堅い表現にとどまってはいるが、ハードの市場投入時点でベストな通信環境に対応するつもり、と考えれば期待はふくらむ。メディアがデータを書き込めないDVD-ROMであるため、巷で噂されている音楽配信との整合性に疑問も残るが、それにしたって変更がないとはいい切れないだろうし。「やっぱり書き込めるようにしました」とか。あと開発環境のOSに話題沸騰中のリナックスを選んだのも、ソニーらしくてお見事。 現時点で考えうる最高の条件で離陸してみせた次世代プレイステーション。果たして、いつ、どういう形で具体的な夢を提示してくれることになるのだろうか。

（と、今月はやけに真面目に。どこが総評なんだか。岡村）

翼を広げて大空へ羽ばたこう!!

スパイロ ザ・ドラゴン™

ポケステ対応ゲームの詳細&ワールド2の攻略MAPを公開!!

■3Dアクション	■価格¥5,800
■SCE	■メモリーカード容量①
■4月1日発売	■ポケットステーション、デュアルショック対応

前回に続き、スパイロくんの冒険を追ってみよう！　今回スパイロくんが訪れたのは「コンバット ガーデン」。どんな敵が待ち受けているのやら……。そうそう、ポケステ対応のミニゲームの内容もお知らせしとかなくちゃね。

ドラゴン族の国ではこーんなことが起こっている!!

前回のあらすじ

きらわれ者のナスティが妙な魔法でドラゴンたちをクリスタルに変えてしまった。ドラゴン族の国はどーなるの？　ひとりだけ難を逃れたスパイロくんは、ドラゴンたちを救うべく、打倒ナスティの旅に出たのでした。始まりの地「グリーン ガーデン」で、グライドを覚えたスパイロくんは、仲間を助け、ついにはこのワールドを支配する「ワンダー・パンプキン」までもやっつけてしまいました。スパイロの勇気を認めた気球おじさんは、次の舞台へ彼を誘うのでした。

◀悪の親玉ナスティ・ノーク。何を怒っているのだろう……。

▶ナスティの邪悪な魔法で、ドラゴンたちが次々とクリスタルに！

◀コイツがボス、カボチャ頭の巨大なカカシ「ワンダー・パンプキン」だ！

そして冒険の舞台は変わります

気球に乗ってやってきたのはワールド2「コンバット ガーデン」。ここは外敵からドラゴンの国を守るためにつくられた巨大な砦だ！　登場する敵も銃や大砲などの飛び道具を使うヤツが多い。

荒野に構える竜の砦

◀やってきたのは「コンバット ガーデン」。目の前には大きなドラゴン族の砦が大きく立ちはだかる。

ソンブレロ メタノーク

▲地形もより複雑になってきた。頭を使わないと先に進めないぞ！　さぁどうするスパイロくん。

ポケステでスパークスを鍛える!

ポケステでいったいナニをする？　実は相棒のスパークスを鍛える『とっくんスパークス』が遊べる。フィールドのどこかにある「トンボのたまご」を見つけて飼育。育てかた次第で、素晴らしいトンボに成長する！

たまごを見つける

▶羽のついた緑のたまご。コレを探し出そう。ポケステがないと遊べないよ。

トンボを育てる

◀何はともあれ食事は大切。ゲームの進行に合わせていろんな食料が登場する。

▶さんぽ。とっくんで減ったHPを回復する。一定時間帰ってこない。

◀とっくん。花火、かみなりなどを受けて体を鍛える。ケガすることも。

▶けっこん。2匹のトンボを掛け合わせて子孫を残す。進化するといいね。

㊙『とくスパ』名前の法則

	数値	効果	文字	備考
ぼうぎょ	1〜99	1回助ける	ブ	1文字目
	100〜199	1回助ける	ブ	
	200〜299	2回助ける	ツ	
	300〜399	3回助ける	ス	
	400〜499	4回助ける	ズ	
	500〜599	5回助ける	グ	
	600〜		プ	
はやさ	1〜99	レベル0	ビ	2文字目
	100〜199	レベル1	バ	
	200〜299	レベル2	パ	
	300〜399	レベル3	ピ	
	400〜499	レベル4	ペ	
	500〜599	レベル5	ル	
	600〜		レ	
きょり	1〜99	レベル0	ッ	3文字目
	100〜199	レベル1	ー	
	200〜299	レベル2	ア	
	300〜399	レベル3	ウ	
	400〜499	レベル4	イ	
	500〜599	レベル5	ル	
	600〜		ミ	
IQ	1〜499	なし	ク	4文字目
	500〜599	ダイヤ位置教える	ス	
	600〜		ア	
ちから	1〜99	破壊できない	ス	5文字目
	100〜199	宝箱（木）	ツ	
	200〜299	+宝箱（鉄）	ク	
	300〜399	+飛び出し宝箱	ズ	
	400〜499	+花火箱	プ	
	500〜599	+ファン	ル	
	600〜699	+封印箱	ン	
	700〜		ム	

ワールド2「コンバット ガーデン」ってこんなところ

ここは戦場!? 降りそそぐ砲弾をかいくぐれ！
コンバット ガーデン

もとはドラゴン族の砦だったワールド。だが、今はナスティの支配下に。赤茶けた荒野が円形に広がっているが、右側からは沼に遮られて渡れない。フィールドの至るところに設置されている大砲は使用可能。スパイロくんの吐く炎で点火すれば、砲弾を発射するぞ！

気球おじさん

◀ワールド3への案内はまたしても彼にお願いする。

2-3 スリップ ケープ

氷穴のステージ。細い道が多く、足場が悪いので転落するドラゴンが多いとか。

BOSS 2-4 ドクター・クール

金属の鎧をカッコよく決めた（と思っている）ボス。弱点はどこかな？

2-2 クリフ タウンへ

クリフ（絶壁）の街。切り立った崖に面して街が広がっている。長距離グライドがものをいうステージ。

2-5 ナイト スカイへ

ワールド1の「サニー スカイ」同様、コンバット ガーデンのボーナスステージ。夜の空を自由に飛びまわれる。

2-1 ドライ キャニオン

砦の見張り台へ続く谷間の通路。道は細長く入り組んでいるうえに、高低差が激しい。よく考えて移動しよう。

盗族を捕まえろ！

▶ドラゴンのタマゴを盗む悪いヤツ。至るところに出没する。懲らしめて奪われたたまごを取り返そう！

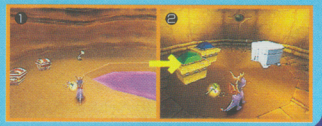
じゃまな岩を大砲で破壊

大砲は敵を撃つばかりが能じゃない。意味ありげな岩を標的をねらって撃ってみよう！ 道が開けるかもね。

▼頭で押して、照準を合わせる。よくねらおう。

▲見事"的"に命中！ 邪魔な岩がなくなり道が出現。

カギをとって宝箱を開ける

カギがないと開かない宝箱。パーフェクトクリアをねらうなら、必ず開けよう。カギはおなじフィールド内のどこかに必ずあるぞ！

2-1 グライドで道を切り開け！
ドライ キャニオン

キャニオン（谷）というくらい、切り立った崖がウネウネと奥へ続いている。ただし、単に奥へ進めばいいってもんじゃない。フィールドが狭いぶん、視界も悪く、目的地がなかなか発見できない。何はともあれ、いちばん高い場所を見つけ、いろんな方向へグライドしてみよう。思わぬ場所へ行けたりする。なかには、着地ポイントが崖の陰に隠れて見えない場合もある。

ちょっと高度なグライドが必要

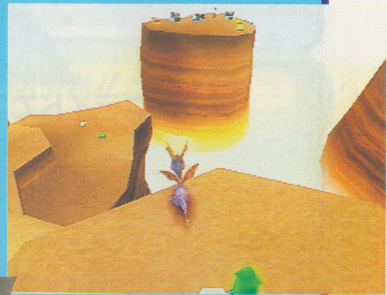
この高台へは、MAPやや左斜め上の位置にある展望台から飛び立ち、左の壁に沿って旋回しなければ行けない。着地点が見えないので難しいぞ！

▶なんとかこの位置まで上ってこれるようがんばれ。

◀思い切ってジャンプ！ 左へ旋回しよう！

▶壁が邪魔で見えないが、何度か試して、着陸地点の感触をつかむ。

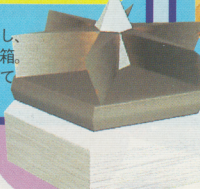
ド胸だめしのガケ

読んで字のごとく、ド胸いっぱつグライドを決めないと、宝石が回収できないポイント。離陸ポイントをガケの端ギリギリまでずらし、なおかつ斜め前方へ大きくジャンプしてからグライドしないとたどり着けない。ちょっとでも飛距離が足りないと奈落へ落ちる。

▲離陸のポイントは写真の場所がオススメ。ほかのポイントでは決してたどり着くことはできないだろう。

またもや盗族が出現！

◀スタート地点から左へ行くと、大きな石柱の陰に盗族を発見する。追いかけてタマゴを取り戻せ！

タービン箱の壊し方

▶火を吐くと蒸気を発し、ファンをまわすヘンな箱。続けて熱すると、やがて暴走して壊れる。

2-2 上昇気流をうまく使え！ クリフ タウン

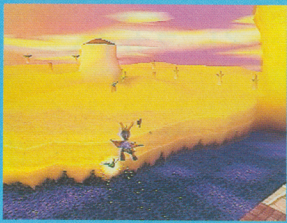
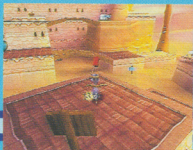
このステージはガケに面した通路と、アラビア風な市街地、そして川の対岸にある荒野の3つに分けられる。前半、建物の屋上に宝石が見えるが、今はおあずけ。高台の荒野にいるドラゴンを助けてからにしよう。また、どうしても壊れない頑丈な箱は、ちょっと視点を変えてみないと謎が解けない。とりあえずはMAP上部の建物の上を目指せ！

頑丈な箱はどうやって壊す？

炎でも頭突きでも壊れない頑丈な箱。ここでちょっと視点を変えて周囲観察。すると建物の屋上に花火を発見する。

▼建物の屋上に花火を発見。火をつけてみよう！

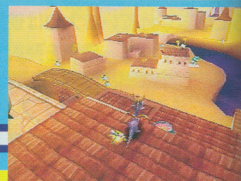
▲ぴゅるるる、と飛んで、見事命中！　爆破に成功！

川の向こうへダイブ！

◀このMAPでいちばん高いところから一気に渡る。

いちばん高い場所からグライドだ！

▶とりあえずいちばん高い場所に上るのが『スパイロ』の基本。飛び出す前に、周囲をよーく観察してグライドで届きそうな場所を見つけよう。あとは勇気を出してフライト！

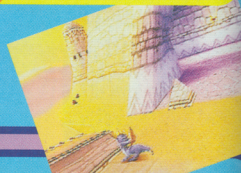
仲間を助けると上昇気流が!!

高台の荒野にいるドラゴンを助けると、ガケの下に上昇気流が発生する。これでMAP右下の建物の上の宝石を取れるようになる。失敗してもまた上昇気流に乗れば何度でも挑戦できる。

◀このドラゴンを助けると、ガケの下に気流が発生する。その後は、この位置に何度でも戻れるようになる。

ここにも盗族が！

◀執拗に登場する盗族。いったい何人いるのだろう？　ここの盗族で注意しておきたいのが、右側のガケ。追いかけるのに夢中になりすぎると、足を踏み外してしまうので注意。

ここも見逃すな!!

▶意外と盲点なのがこのポイント。スタート地点の建物の脇に、ひっそりとおいてある。完全クリアをねらうなら、確実にGETしておきたい。ほかにもいろいろ隠されているぞ！

2-3 狭い通路に強敵がひしめく スリップ ケーブ

氷の洞窟に広がるステージ。スタート地点のすぐ目の前にあるカンバンが物語っているように、このステージの敵は強敵ばかりがそろっている。寒いぶん、カラダを鍛えたマッチョなノークが目白押しだ。そうでなくても足場は狭くて滑るし、なかなか難度が高い。

強敵！　ムキムキメタルデノークの倒し方

全身を金属の鎧でまとったマッチョなノーク。当然炎も効かないが、よく見るとヤツは崖っぷちにいる。さぁどうする!?

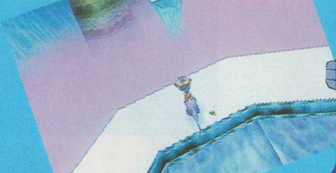
▲炎は効かないし、近寄ると潰されてしまう。

▼頭突きではじき飛ばして落とせばOK。

カギを目指して飛ぶ！

▶ここは普通にグライドすると落ちちゃう。着陸ポイントに来たら△ボタンでグライドをキャンセルする。知ってた？

頭を使いましょう！

▶街灯の上の宝石。もちろんジャンプでは届かないぞ……？　そう、頭突きで落とせばいい。

技アリのグライドで3UP！

▼ここでもブラインドを克服したグライドが求められる。右の壁に沿いながら旋回していく。このとき、壁に接触すると下に落ちてしまうから注意が必要だ！

登れない!?　よーくまわりを見よう

一見、登れなさそうな場所も、まわりの状況をじっくり見れば、解決法が見つかるもの。ここでは石垣の上を伝えば、ジャンプで上の洞窟へ行ける。

◀まだ序盤ということで、カンバンにはいろんなヒントが記されている。見逃したら損だよね。

2-4 自意識過剰なヤツを倒すには……
ドクター・クール

お待ちかねのボスステージ。ここのヌシ「ドクター・クール」は、全身を金属のヨロイで包んだ強敵。でも、自分のことを超イケてるクールガイだと信じ込んでるあきれたヤツだ。対戦中も、つい鏡なんか持ち出して、自分の顔を眺めている。攻撃するならスキを突くこと。ヨロイに覆われていないオシリに火をつけてやろう！　ワールド１のワンダー・パンプキン同様、３回ダメージを与えれば倒せる。

上昇気流で塔の上へ登れ!!

通路の最奥に立っている塔。入り口もなく、一見無意味そうに見えるが、実は塔の裏に上昇気流が発生している。この気流に乗ればガケの先の飛び地へ行ける。

▲表からは見えない気流。探せば見つかるもんです。

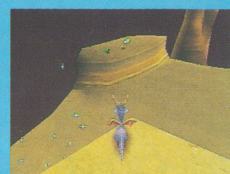
▼塔の上からなら、断崖に浮かぶ飛び地へも行けるね。

対決！　ドクター・クール

ドクター・クールとは全部で３ラウンドを戦うことになる。ヤツの武器は手に持ったヤリ。ブンブン振りまわしてくる。危ないと思ったら、舞台の上からエスケープしてもＯＫ。

◀スカしたポーズで決めている。

▲前面は鉄壁の守りを誇るが、オシリは丸出し。スキを突いて、火をつけてやれ！

カギはここにある

◀通常のジャンプでは登れない場所も、ちょっと離れた場所からグライドで飛んでくれば案外行けたりする。

突撃隊にご用心!!

◀ステージ前半は細い道を進む。ここで注意したいのが突撃隊。大きなおっかさんに叩かれて、すごい勢いで飛んでくる。

2-5 夜の空を思いっきり羽ばたいてみよう！
ナイト スカイ

ドラゴン族の子供が、大人になるための試練と言い伝えられているステージ。各ワールドにひとつずつ存在するらしい。制限時間内に、４種32個のターゲットをねらい撃つミッションだ。いつもはちっちゃな翼でグライド（滑空）しかできないスパイロくんも、このステージだけは、翼を大きく広げて、自由に空を飛べるようになる。

灯台に灯をともせ!!

この空域の北部内海を縫うように設置された灯台。スパイロくんが火を吐くと明かりをともせるんだ！　ぶつからないようにかわせ。

◀入り組んだ入江に点在する灯台。見つけにくいところにあるぞ!!

宝箱をGETする！

◀黄色い宝箱。島の南側の海上に、ポツンと置いてある。障害物はないが、高低差が激しいのでなかなか難しい。

ゲートをくぐれ！

◀海上に点在する青いゲートをくぐるのが目的。スパイロくんが通り抜けると自動的に崩れてしまう。

リングを抜けろ！

赤い円形のマジックリングをくぐり抜けるミッション。スマートに抜けろ！

◀島の洞窟内にまで連なるリング。一気に通り抜けよう！

次回予告!!

スパイロくんが、次に訪れるのは「マジック ガーデン」。いろんな魔法使いが登場するという。多彩な魔法を持つ彼らを相手に、スパイロくん、どーやって戦う？

ワールド3　マジック ガーデン

まだまだ冒険は続きます！

TOKYO GAME SHOW '99 SPRING

3月19〜21日、幕張メッセにおいて開催された『東京ゲームショウ'99春』。そのなかで特に注目を集めていたブースや出展タイトルを紹介！

ソニー・コンピュータエンタテインメント

次世代プレイステーションを発表したばかりのSCE
関連情報はなかったが、『ウンジャマ』人気でブースは大盛況

▲人数制限制のクローズドなブースで演出満点の体験プレイができた『オメガブースト』。

大ヒットしたリズムアクションゲーム『パラッパラッパー』の第２弾『ウンジャマ・ラミー』のイベントを開催。主役のラミーちゃん率いるバンド「ミルクカン」のライブが行なわれた。パラッパくん、ラミーちゃんのミニタンバリンを来場者に配ることで、ステージ上だけでなく客席も一緒に盛り上げていく、いつもながらのセンスの良さはさすが。また、ちっちゃなドラゴン・スパイロが活躍する３Ｄアクションの新作『スパイロ・ザ・ドラゴン』のイベント＆試遊台も好評を博していた。さらに、ゲームショウでお披露目された『オメガブースト』の体験ブースも設置されていて、プレイした来場者全員には体験版がプレゼントされた。

コナミ

音楽系ゲームでは『ダンスダンスレボリューション』が大人気！

コナミのメインタイトルは、『ダンスダンスレボリューション』。画面に表示された矢印のとおりにステップを踏む、ダンスシミュレーションだ。30台以上の試遊台が設置されていたにもかかわらず、行列ができるほどの人気だった。特に、プレイステーション版でエディットしたダンスがアーケードで踊れる「リンク機能」は多くの来場者の注目を集めていた。他にも『ビートマニア APPEND GOTTAMIX』や、アーケードタイトルの『ギターフリークス』、『ドラムマニア』といった音楽系ゲームが多数出展されており、「音楽ゲームのコナミ」というイメージを前面に押し出していた。

それ以外にも『サイレントヒル』や『ときめきメモリアルドラマシリーズVol.3〜旅立ちの詩〜』などの試遊台が設置されていた。

▲ショップ「こなみるく」では等身大のキャラクターフィギュアを販売。可動式の藤崎詩織は50万円と超高価。
▶ブースの受付は『ＤＤＲ』のアーケード筐体を模したユニークな形。『ＤＤＲ』の人気ぶりがうかがえる。

ナムコ

試遊台が数多く用意されたナムコブース
プレイして面白さを感じてもらおうという演出だ

▼絶大な人気を集めていたDC版『ソウルキャリバー』にはPSファンも大注目。

▲中央通路の前面に配置されたのは、『エースコンバット３』。鉄骨で組まれたブース内は試遊台だらけ!!

ナムコは『エースコンバット３』『子育てクイズ もっとマイエンジェル』『ワールドスタジアム３』の試遊台を多数設置。映像出展ながら『ドラゴンヴァラー』も来場者の注目を集めていた。また、ドリームキャスト参入第１弾タイトルとして発表されたばかりの『ソウルキャリバー』が早くも出展されていた。すでにプレイ可能な状態で、そのデキの良さに驚いた人も多かったようだ。

アトラス

『女神転生』シリーズの魅力が大爆発！

アトラスブースには人気シリーズの最新作『ペルソナ２ 罪』『デビルサマナー ソウルハッカーズ』の試遊台がズラリと設置され、まさに女神転生一色、といった感じ。無彩色で構成されたクールなレイアウトもソフトのイメージどおり。なおポケステを持参した来場者には『ソウルハッカーズ』のポケステデータ「Ｐ－メッチー」がプレゼントされていた。

出展タイトルは今回も続編やシリーズものが中心 安定感はあるが、やや新鮮味に欠ける印象も

今回で６回目を迎えた東京ゲームショウ。前回に比べて出展メーカーの数がやや少なくなったせいか、会場内を比較的スムーズに移動することができた。

印象に残ったのはＳＣＥブース。ただ試遊台を並べて「遊んでください」というブースが多いなか、「いかに遊んでもらうか」「どうやって来場者をイベントに引き込むか」のコマーシャルな工夫が感じられた。

今回のゲームショウでは、目玉となる大作はほとんどなかった。そのなかで、ナムコの『ソウルキャリバー』、アトラスの『魔剣X』フロム・ソフトウェアの『フレイム・グレイド』など、ドリームキャストタイトルのがんばりが目についた。発売から半年たち、ようやくハードの性能を使いこなすことができるようになってきたというところだろうか。それに対して、プレイステーションタイトルは今回も続編やシリーズものが多く、安定感はあるがやや新鮮味に欠ける印象となったことは否めない（エニックスの『せがれいじり』は新鮮だったけど）。

物販コーナーでは、こなみるくに展示されていた『ときめきメモリアル』キャラ等身大フィギュア（50万円と38万円の２種類）が注目を集めていた。（佐藤）

◀キャラクターゲーム系メーカーはイベントも華やか。（写真はバンプレスト）